

## **Plessoe Area Disciplinare di destinazione (Umanistica, Scientifica, Linguistica, Artistica-Musicale)**

Secondaria di 1° grado

Area umanistica

### **Titolo**

Progetto Salgàri: impariamo la geografia, giocando a viaggiare.

### **Sintesi del Progetto (max 170 parole) da pubblicare sul sito d'Istituto**

Attraverso un percorso laboratoriale per gruppi con condivisione finale gli studenti incrementano la conoscenza, le competenze e la consapevolezza del territorio. L'approccio è attivo: manipolare, creare, filmare, esplorare, pianificare, "viaggiare" sono solo alcuni dei verbi che possono far intuire il carattere ludico-esperienziale del progetto.

Nella prima fase gli studenti realizzano delle macro regioni con i più caratteristici elementi del territorio (monti, fiumi, vulcani, laghi, etc.). Al termine le regioni vengono unite per formare un'area più grande (es. Europa). Nella seconda fase gli studenti iniziano a visitare il territorio attraverso dei viaggi virtuali, progettando i loro itinerari liberamente, ma con un budget assegnato dal docente e un tempo prestabilito. I viaggi vengono poi raccontati alla classe, che valuta assieme al docente. La valutazione viene presa in seria considerazione, anche perché influisce sul nuovo budget che si avrà a disposizione per il viaggio successivo!

### **Descrizione del Progetto**

#### **Obiettivi:**

- conoscere le regioni europee;
- saper collocare elementi del territorio;
- saper utilizzare il lessico specifico geografico;
- organizzare il lavoro d'equipe;
- migliorare l'efficacia comunicativa;

- incrementare le competenze di problemsolving attraverso compiti di realtà;
- apprendere dettagli su usi e costumi europei;
- esercitare abilità di public speaking;
- contemplare competenze pluridisciplinari.

- **Descrizione di dettaglio**

Nella prima fase gli studenti realizzano delle macro regioni italiane o europee. Al termine le regioni vengono unite per formare un'Italia (o un'Europa) gigante. Assemblando un enorme puzzle si memorizza la collocazione degli elementi geografici. Nella seconda fase gli studenti visitano il territorio attraverso viaggi virtuali, progettando itinerari con un budget di partenza, navigando sui siti delle compagnie aeree per prenotare biglietti, cercando alberghi e ristoranti e simulando prenotazioni, visitando siti di luoghi di interesse per cercare tariffe, etc. I viaggi vengono poi raccontati mediante una presentazione alla classe. In base al voto preso, si avrà un moltiplicatore per il denaro a disposizione per il viaggio successivo.

- **Modalità di misurazione dei risultati**

Per la prima fase:

- Test (conoscenze)
- Rielaborazione dell'esperienza con intervista (competenze)

Per la seconda fase:

- Rielaborazione scritta (lettera a un conoscente sul viaggio);
- Valutazione del resoconto del viaggio considerando quattro aspetti: a) efficacia della comunicazione orale (lessico, pause, contenuti, variazione di registro); b) qualità della presentazione (rapporto testo/immagini, organizzazione slide, grafica aggiuntiva, efficacia immagini); c) originalità nella scelta dei luoghi; d) uso di conoscenze geografiche (luoghi di interesse, lessico specifico, osservazioni di carattere economico, etc.)

- **Ripetibilità del progetto da parte di altri docenti**

Massima, basandosi su materiali di facile reperibilità (cartelloni e computer) e su conoscenze e abilità di base già acquisite dagli studenti.

- **Fasi di realizzazione n**

- 1) Classe divisa in n gruppi per realizzare in classe le regioni.
- 2) In cortile si assemblano le regioni.
- 3) Test e dibattito sull'esperienza svolta
- 4) Divisione a coppie e inizio progettazione viaggio.
- 5) Presentazione dei viaggi.

### **Risorse**

Aula multimediale con pc on line, una lim, cartelloni e cancelleria.